

JE SUIS UN NA'VET (contribution supplément origine)

Critères :

Adresse naturelle minimum: 13

Intelligence naturelle minimum: 12

Taille :

Taille: 1m70 à 1m80, EV initiale : 25 PV

Peaux violette bleutée, yeux bleu clair, nez aplatis, présence qu'une queue animale et d'une longue tresse de cheveux au bout de laquelle on peut apercevoir des filaments translucides, celle ci est appelée « Kxetsa ».

Excellente vue de jour, bon odorat.

Peut pratiquer la magie issue du « Grimoire de Fayra ».

Parle la langue commune avec quelques difficultés en plus de sa langue d'origine.

Restriction:

- végétalien : ne peut manger de nourriture issue d'un animal, préférera les produits issus du navet contre tout autre aliment.
- transport de charge limitée à 15kg
- n'utilise pas d'armure supérieure à PR4
- ne doit jamais mentir à un autre Na'vet, cela provoquerait le courroux de Fayra ainsi qu'un renvoi définitif du clan.
- si le personnage assiste à la mort d'un être vivant (faune), il a pour obligation d'accomplir un Rituel D'Harmonie, si le cadavre est inaccessible ou que le personnage n'a pas du tout le temps de l'effectuer.
- si le personnage croise un Homme-Poireau, il doit immédiatement le tuer si il ne s'expose pas à un trop grand danger de mort.
- Ne peut pas adopter les métiers suivant: Mage, Prêtre, Paladin, Bourgeois, Ingénieur, Pirate, Marchand, voleur.
- Le Na'vet ne développe pas les compétences du métier qu'il a choisi, il doit se contenter des compétences liées à son origine.
- Si le Na'vet perd sa Kxetsa (est coupée par exemple), il ne peut plus utiliser les compétences (et les sorts si il est un Chaman) dont l'utilisation de celle-ci est requise.

Compétences de naissance :

PISTER (INT) : Le personnage est capable de poursuivre des animaux ou des adversaires beaucoup plus discrets, en se repérant à tous les signaux laissé derrière eux (bonus +3 aux épreuves liées à cette discipline).

TIRER CORRECTEMENT (AD) : Le personnage peut utiliser, sans malus, un arc ou d'autres armes de jet (selon origine).

DEPLACEMENT SILENCIEUX (AD) : donne un bonus de +4 aux épreuves de discrétion et d'infiltration.

AGORAPHOBIE (INT) : le personnage a du mal à garder son sang-froid en présence de foule.

ESCALADER (AD) : le personnage obtient un bonus (+3) pour l'escalade et les numéros de monte-en-l'air.

IGNORANCE (spécial) : le personnage ignore tout du commerce, du marchandage, de la politique et des blagues. Il ne sait lire et écrire que dans sa propre langue, et il ne sait pas compter.

COMPRENDRE LES ÊTRES VIVANTS (INT) : le personnage peut tenter de comprendre un végétal avec un malus de -2 à l'épreuve d'INT. Il peut également tenter d'établir un dialogue avec un animal (bonus +1 à l'épreuve d'INT), ou alors communiquer par la pensée avec un humanoïde ayant plus de 8 en INT et ne possédant pas la compétence Tête Vide. Il devra effectuer un test d'INT avec un malus de -1 par point d'INT inférieur à 15 (si la cible a 14 en INT, l'utilisateur de cette compétence aura un malus de -1 à son épreuve d'INT, -2 si la cible a 13 en INT etc...). Pour user de cette compétence, le personnage doit toucher sa cible avec le bout de sa Kxetsa (ce qui la fixera le temps de la communication grâce aux filaments translucides).

CHEVAUCHER : permet de monter des chevaux sans épreuve ou d'essayer de monter d'autres animaux.

RITUEL D'HARMONIE (spécial) : Le Rituel d'Harmonie est obligatoire quand un Na'vet assiste à la mort d'un être vivant (faune) sauf dans les cas où le cadavre est inaccessible ou en cas de danger imminent. Pour réaliser ce rituel, il doit poser sa main sur la tête du cadavre, fermer les yeux et rester concentré pendant imin.

Une fois le rituel accompli, le Na'vet estime que « Le Grand Equilibre » ayant été malmené à la mort de cet être vivant (faune) est désormais rétabli.

Si le personnage est un Chaman, en procédant à ce rituel il a accès à une régénération de ses points astraux basique pour 24h00. Si en une journée il ne procède pas à son rituel il ne peut pas récupérer de points astraux. C'est à dire que si il se repose et qu'il n'a pas fait son rituel au moins une fois dans la journée, il ne récupère pas de points astraux, de plus le jour suivant il ne pourra pas lancer ses sortilèges.

Compétences au choix :

AMBIDEXTRIE : utilisation simultanée de 2 armes à une main.

DETECTER (INT) : le personnage dispose de sens aiguisés et d'une bonne capacité d'analyse (bonus +2 pour détecter les pièges et le danger).

NAGER (AD, FO) : le personnage a la capacité de nager.

PREMIERS SOINS (AD, INT) : possibilité de faire récupérer quelques points de vie à des camarades tombés au combat.

INSTINCT DE SURVIE : le personnage trouve de la nourriture quel que soit l'endroit.

ECOLO DU DIMANCHE (spécial) : possibilité de fabriquer des objets variés rudimentaires à partir de matières premières issues directement de milieux naturels (forêts et autres).

BOURRE-PIF : le personnage peut se battre à main nue de façon efficace et accéder à des coups spéciaux.

JONGLAGE ET DANSE (AD) : possibilité d'improviser des spectacles pour distraire les gens.

LANCIER (spécial) : le personnage a la possibilité d'utiliser une lance à deux mains.

Les Na'vets et les armes : les Na'vets n'utilisent que des armes rudimentaires ou de leur propre facture. Ils ne peuvent pas utiliser d'armes à deux mains considérées comme « armes de bourrin », cependant, si il dispose de la compétence « Lancier », il a la possibilité d'utiliser une lance à deux mains.

Les Na'vets et l'équipement : vivant en osmose avec la nature, les Na'vets refuseront de porter la moindre pièce d'armure métallique ou renforcée, préférant de loin les tenues en cuir. Il ne porteront jamais de lourdes charges et ne s'encombreront pas car c'est à l'encontre de leur nature.

Les Na'vets et la magie : Les Na'vets ne peuvent utiliser que le grimoire de leur divinité pour pratiquer la magie en adoptant le métier de Chaman, une magie dont ils sont les seuls à avoir le secret (se référer au « Grimoire de Fayra »).

La petite histoire des Na'vets :

Les Na'vets sont un peuple très méconnu en Terre de Fangh. À l'origine, ils étaient des elfes, mais ils subirent une malédiction (dont personne ne connaît l'origine) durant l'ère du Chaos. Ainsi, leur peau devint violette légèrement blentée, une queue poussa au dessus de leur derrière, leurs yeux prirent une couleur bleue claire, ils perdirent dans un même temps leur nyctalopie, leur nez s'aplatit légèrement, et une tresse de cheveux particulière appelée Kxetsa apparut dans leur chevelure. D'ailleurs si on observe cette « tresse » avec grande attention, on peut apercevoir de très minces filaments translucides en constant mouvement à son extrémité, ce qui lui permettrait d'être reliée à des corps étrangers pour établir des sortes de connexions.

A cause de ces différences, ils furent rejetés par les elfes et s'exilèrent en bordure de la Jungle d'Ammouka dans une partie de la forêt composée uniquement de navets géants, tout en gardant discrètement une forme de contact avec la civilisation. Ils vivent tous dans un seul et même clan et utilisent les navets géants comme habitations. Les Na'vets croient en une incarnation de la nature (et des navets) propre à leur civilisation qu'ils nomment Fayra. Au centre du village repose un navet encore plus grand que tous les autres, il s'agit du « Navet Maison », une représentation de Fayra sur Terre. Cependant il était impossible d'y tailler des armes, ils partirent donc à la recherche d'un arbre unique qui serait tout autant à l'image de leur divinité. Ainsi, « L'Arbre à Navets » trôna aux côtés du « Navet Maison ». Les Na'vets pratiquent une forme de magie qui semble provenir de la nature elle-même si ce n'est de Fayra, une magie que seuls les Chamans du clan savent maîtriser. Ces Chamans sont sans aucun doute les individus les plus respectés chez les Na'vets, ils sont en quelque sorte ceux qui interprètent la voix de Fayra. Durant toute leur vie, les Na'vets ont pour objectif d'atteindre « Le Grand Equilibre », c'est à dire trouver leur place sur Terre pour que l'équilibre naturel des choses soit respecté, entre autre pour qu'ils se rapprochent le plus possible de leur divinité à laquelle ils se vouent corps et âmes. Ces êtres de la forêt n'aiment pas tout ce qui, selon leur jugement et selon, nuit à cette neutralité absolue qu'ils tentent depuis peu de promouvoir à l'extérieur de leur territoire étant donné qu'ils connaissent l'existence des Terres de Fangh depuis qu'un groupe de curieux sortit de la forêt pour aller voir ce qu'il y avait plus loin. Il s'agit d'une mission très délicate qui frôle l'imaginaire! Mais bon, nos chers Na'vets essaient tout de même, c'est dans leur tempérament. Par la même occasion, ils entretinrent une très bonne entente avec les Hommes-Navets tout en découvrant un ennemi de taille: les Hommes-Poireaux!

Mise appart cela, ils sont d'un naturel discret et timide, surtout avec les étrangers, ils disposent aussi d'une grande vivacité d'esprit et sont généralement dotés d'une grande curiosité ainsi que d'une grande bonté bien qu'ils aient du mal à parler la langue commune. Pour eux, le fait tuer un être vivant doit avoir une justification valable par rapport à l'idéal qu'ils recherchent. De nos jours, ils sont victimes d'une très forte discrimination étant donné que seule une minorité très réduite des peuples de Terre de Fangh aurait entendu parlé d'eux. Ils tentent donc de masquer leur origine le plus possible quand ils décident de partir à l'aventure hors de leur forêt de nazets géants.

JE SUIS UN CHAMAN (contribution supplément métier)

Les Chamans sont les représentants de la voix de Fayra, ils sont extrêmement respectés, étant considérés comme les sages du clan. Ils pratiquent une forme de magie qui est l'objet de bien des mystères. En effet, rien ne prouve l'existence de Fayra dans le panthéon des Dieux. La question se pose donc, comment font-ils pour pouvoir pratiquer cette « magie » alors qu'ils ne peuvent en aucun cas être mage. Bien des légendes circulent chez les Na'vets, des histoires racontées de générations en générations. Durant un rituel d'initiation, les secrets de cette magie sont dévoilés aux disciples qui sont choisis dès leur naissance dont la formation de Chaman est achevée. Ils ont connaissance de tous leurs sorts dès leurs débuts, cependant, ils ne peuvent pas utiliser ceux qui sont dédiés à des niveaux supérieurs, étant donné que leur lien avec Fayra est pour le moment trop mince.

Restrictions /Avantages :

- Ne peut développer les compétences LANCIER, BOURRE-PIF et AMBIDEXTRIE.
- Ne peut utiliser autre chose qu'une arme contondante à une main, un bâton ou une dague comme arme de combat rapproché.
- Ne peut pratiquer que la magie du « Grimoire de Fayra ».
- Ne peut régénérer ses points astraux qu'après avoir réalisé au moins un Rituel D'Harmonie dans la journée (se référer à la compétence RITUEL D'HARMONIE pour plus de détails).
- Seul un Na'vet peut devenir Chaman.
- Contrairement au mage, ils n'a pas besoin de réviser ses sorts, et d'acheter de nouveaux livres pour apprendre de nouveaux sorts.
- Contrairement au prêtre, il n'est pas contraint de prier une heure par jour pour récupérer des points astraux et d'acheter de nouveaux livres pour apprendre de nouveaux sorts.
- N'a accès qu'à une régénération de ses points astraux basique (repos).

EV initiale : 20 PA

EA initiale : 20 PA

LE GRIMOIRE DE FAYRA

Les Na'vets pratiquent une magie qui est propre à leur divinité (incarnation de la nature), une magie que seuls les Chamans sont capables de maîtriser. Ils ont donc tous, après un rituel d'initiation, une petite pile de plaquettes de bois attachées par un anneau qui se porte à la ceinture sur lesquelles sont inscrits tous leurs sortilèges. Certes le document que vous êtes en train de lire n'est pas en bois, mais il permettra à votre personnages de lancer des « prodiges »! Ceci est très étrange quand on y pense car rien ne montre qu'une telle divinité puisse exister...D'où peut donc provenir cette magie exactement et comment font-ils pour faire appel à elle? Personne ne le sait.

+++ NIVEAU 1 +++

Soulèvement de la flore

Le Chaman peut, grâce à son énergie karmique, faire appel à la flore autour de lui pour faire tomber son adversaire (ne fonctionne que sur bipèdes de taille variant entre 2m50 et 50cm environ). Il devra user de son imagination ainsi que de ses connaissances sur son milieu pour faire chuter sa cible en toutes conditions ! Bien sûr si il n'y a pas de flore à proximité (si le personnage se trouve dans une grotte par exemple), ce sort est inutilisable. Il doit réciter l'incantation suivante : « zup ! »

Coût : 3PA

Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : immédiat

Epreuve : Magie Phys + 2 (La cible peut effectuer un test d'adresse/force pour éviter de tomber)

Portée : 10m

Effet : faire tomber la cible, ne pourra pas attaquer pendant deux tours (le temps de se relever).

Coup critique : la cible tombe sur la tête, elle ne pourra pas attaquer un tour de plus qu'à la normale, le temps de ne plus avoir le tournis puis de se relever, et elle subit 1D6 dégâts.

Echec critique : fait tomber un allié le plus proche.

Les Griffes d'Ondore

Le Chaman peut faire jaillir trois griffes acérées en os de ses phalanges. Ainsi même désarmé, il peut tout de même déchiqeter ses ennemis!

Coût : 3PA

Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : 3min

Epreuve : Magie Phys

Effet : Le Chaman fait jaillir des griffes acérées de ses phalanges : 1D6+2 dégâts Rupture 1 à 4 PRD -2. Comme s'il s'agissait d'une arme normale, il doit effectuer des jets d'attaques pour frapper ses adversaires. Si il casse ses griffes avant la fin du sort, il perd 1D6 points de vie, la PR est ignorée.

Coup critiques : les griffes sont plus pointues, plus coupantes et plus solides : 1D6+4 dégâts Rupture 1 à 2 PRD -2

Echec critique : Des feuilles de navets poussent à la place des griffes (-2CHAR n'influence pas la Magie Psy).

Symbiose Lumineuse

Le Chaman peut activer un phénomène de bioluminescence (une réaction chimique provoquée par magie) dans l'organisme d'un être vivant qui va désormais dégager une lumière froide diffuse (qui n'éblouit pas), le tout par un simple contact. Très pratique pour servir de torche! Il doit d'abord réciter l'incantation suivante: « atan! ».

Coût : 1PA

Durée d'incantation : 10s

Durée du sort : 1h00

Epreuve : Non

Portée : contact

Effet : la cible dégage une lumière diffuse ayant la même portée que celle d'une torche. Ne peut être lancé plusieurs fois à la suite sur une même cible (nécessite 1h00 de rechargement de la cible entre deux utilisations).

Coup critique : Non

Echec critique : Non

Bénédition de Fayra

Le personnage peut bénir une cible en appelant la bonté de Fayra. Ainsi, celle-ci bénéficiera d'une protection magique.

Coût : 4PA (+1 / niveau au delà du niveau 6)

Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : 1 combat

Epreuve : Magie Psy

Portée : Contact

Effet :

- Niveau 1 à 3 : +2 PR magique
- Niveau 4 à 5 : +3 PR magique
- Niveau 6 : +4 PR magique
- Au delà du niveau 6 : +1 PR / niveau

Coup critique : +2 PR bonus

Echec critique : Destruction d'une pièce d'équipement de la cible (aucun jet de rupture envisageable).

+++ NIVEAU 2 +++

Thérapie Fayresque

Le Na'vet peut soigner un de ses alliés en demandant l'intervention de Fayra. Il doit énoncer l'incantation suivante :

Oeri tingayil txe'lanit tivakuk

Oeyä txe'lan livu ngay

Si le rituel est un succès, des petites méduses blanches composées d'énergie astrale flottant dans les airs (Esprits de Fayra) viendront se poser sur les blessures de la cible afin de les guérir. (ne peut soigner les déficits internes tels que les fractures ou autres).

Coût : 3PA par Esprit de Fayra demandé.

Durée d'incantation : 1min

Durée du sort : 5min

Epreuve : Magie Psy

Effet : chaque Esprit de Fayra demandé soigne ID6 PV. Maximum: 1 esprit par niveau.

Coup critique : Soigne 6 PV au lieu d'ID6 PV

Echec critique : La/les Esprit(s) de Fayra demandée(s) mute(nt), elle(s) devient(deviennent) agressive(s) et attaque(nt) le personnage le plus proche d'elle(s). [Esprit Mutant de Fayra : AT 12 / PRD 0 / EV 1 / dégâts ID3 ignorent la PR / AD 8]

Photo-mutation

Le Na'vet peut prendre la couleur et l'odeur de n'importe quel objet en le touchant avec sa main. Les jeunes filles peuvent lancer ce sort en touchant une fleur pour séduire des hommes par exemple, ou alors il est possible de lancer ce sort en touchant la peau d'un être humain pour se balader en ville sans être la cible de tous les regards! Bref, un sort qui peut s'avérer très utile dans beaucoup de situations.

Coût : 4PA

Durée d'incantation : immédiat

Durée du sort : 5H00 (ne peut être lancé qu'une seule fois par jour).

Epreuve : Magie Phys + 2

Effet : changement de couleur de peau et d'odeur.

Couleur effet camouflage : bonus + 2 épreuves de discrétion

Couleur jolie : bonus +2 CHA (non applicable sur la Magie Psy)

Coup critique : le personnage peut contrôler la durée de son sort (de 1h00 à 24h00)

Echec critique : le personnage prend une couleur orange fluo et pue le navet pourri.
malus -4 CHA et -4 épreuves de discrétion.

*** NIVEAU 3 ***

Invocation d'un Homme-Navet

Le Navet peut, en faisant tomber une graine de navet sur le sol, donner naissance à un Homme-Navet mesurant environ 1m30 qui pourra combattre à ses côtés. L'incantation est silencieuse.

Ingrédients : graine de navet.

Coût : 6PA

Durée de l'incantation : immédiat

Durée du sort : 5min

Epreuve : Magie Psy

Effet : Invocation d'un Homme-Navet (un seul à la fois)

Homme-Navet : AT 11 / PRD 0 / EV 20 / PR 3 / ID6+3 dégâts contondants.

Insensible aux dégâts contondants.

Ne peut avoir de bonus ni de malus aux caractéristiques par le biais d'autres sortilèges.

L'Homme-Navet a toujours l'initiative.

Echec critique : Invocation d'un Homme-Poireau au lieu d'un Homme-Navet!

Le Navet doit immédiatement le tuer! Bien sûr celui-ci est agressif, il possède les mêmes caractéristiques que son homologue Homme-Navet.

Coup critique : La toute puissance de l'Homme-Navet! Celui-ci se voit octroyé d'un bonus de +2 AT et de +2 dégâts contondants.

Une fois les 5min de durée de vie de l'Homme-Navet écoulées (sans qu'il soit mit hors combat entre temps), il se rétracte et se transforme en navet ordinaire tout à fait comestible!

